












Overall Open Environment Business Fits In?				
<div>Key Partners</div> <div></div> <div><div>1. Doelgroep:<div><div>- Basisschool</div><div>- Voortgezet onderwijs</div><div>- MBO</div><div>- HBO</div><div>- Universiteit</div></div></div><div>2. Overheid</div><div>3. Bedrijven die IoT willen aan gebruikenen toepassen.</div><div>4. Investeerders bv:<div><div>- KPN</div><div>- T-Mobile</div></div></div><div>5. Sponsors bv:<div><div>- VR-Labs</div></div></div><div>6. Gemeente Doetinchem</div></div>	<div>Key Activities</div> <div></div> <div><div>1. Kennis verspreiden over Internet of Things d.m.v. workshops en voorlichtingen.</div><div>2. De achterhoek meer op de kaart zetten d.m.v. IoT. Dit wordt uitgevoerd door vraagstukken van bedrijven/ instanties op te lossen met IoT. Daarmee wordt Internet of Things naar een hoger niveau gebracht.</div></div>	<div>Value Proposition</div> <div></div> <div><div>1. Een kennis hoek waarin IoT centraal staat.</div><div>2. Een werkplek waar men kan werken aan “technische” opdrachten (die van hunzelf of van een bedrijf).</div><div>3. (Persoonlijke) IoT oplossingen, beantwoordt aan de hand van een vraagstuk.</div></div>	<div>Customer Relationships</div> <div></div> <div><div>1. Het Lab dient als tussenpersoon om bedrijven met de juiste mensen te koppelen. Hierdoor kunnen de oplossingen op maat worden gemaakt.</div><div>2. Studenten verwachten meer kennis uit IoT te halen en hun netwerk te verbreden.</div></div>	<div>Customer Segments</div> <div></div> <div><div>1. Scholieren tussen de 5 en 25 jaar.</div><div>2. Opdrachten uitwerken vanaf 16 jaar.</div><div>3. Bassischolen en het voortgezet onderwijs komen uit de Achterhoek.</div><div>4. MBO, HBO en Universiteiten studenten worden ook buiten de achterhoek gehaald. bijvoorbeeld de Hogeschool in Bocholt.</div><div>5. Bedrijven die voorbereid willen zijn voor de toekomst, die meer kennis willen over IoT en bedrijven in de technische sector. Deit segment is ook het belangrijkste.</div></div>
	<div>Key Resources</div> <div></div> <div><div>1. Een vergaderruimte, een theater ruimte en een VR-ruimte.</div><div>2. IoT middelen zoals Raspberry PI of een ESP32.</div><div>3. 3D-printers, computers en tv schermen.</div><div>4. Creative werkplekken en een brainstorm plek.</div><div>5. Sprekers en voldoende vraagstukken.</div></div>		<div>Channels</div> <div></div> <div><div>1. Via andere bedrijven (mond tot mond reclame).</div><div>2. Via scholen, toevoeging aan het curriculum.</div><div>3. Via de investeerders/sponsors.</div><div>4. Eventueel een member worden van het European Network of Living Labs: https://enoll.org/about-us/how-to-become-a-member/</div></div>	
<div>Cost Structure</div> <div></div> <div><div>1. Onderhoudskosten/middelen</div><div>2. Personeelskosten/vergoedingen.</div><div>3. Schoonmaakkosten.</div><div>4. Energie en verwarmingskosten.</div><div>5. Kosten voor gastsprekers.</div><div>6. Lidmaatschapskosten</div></div>	<div>CC License</div> <div></div> <div><div>1. Het bedrijf van de vraagstukken behoud zijn rechten op de oplossing. Het is aan hun om dit openbaar te maken en te gebruiken als open source.</div></div>	<div>Social Good</div> <div></div> <div><div>1. Door het IoT-Lab wordt de kennis vergroot op het gebied van Internet of Things.</div><div>2. Studenten en bedrijven maken kennis met de achterhoek en hierdoor eerder het idee hebben om zich er te vestigen.</div></div>	<div>Revenue Streams</div> <div></div> <div><div>1. Pay per use: De consument die niet via een school of een projectopdracht het IoT-Lab wilt betreden moet een bedrag voor binnenkomst betalen. Dit is voor het gebruik van de middelen zoals de 3D-printer.</div><div>2. Crowdsourcing: Een crowd (studenten) inzetten om een oplossing te vinden. Hier betaald het bedrijf voor, afhankelijk hoe groot en complex het vraagstuk is.</div><div>3. Flate Rate: Basisscholen kunnen een lidmaatschap aanvragen om met klassen het IoT-Lab te kunnen bezoeken.</div></div>	